戦国シミュレーションの極み…ここに登場せり！

天下布武

発売日	未定	価格	未定	ジャンル	シミュレーション
メーカー名	ゲームアーツ	メディア	CD-ROM	継続機能	バックアップメモリ

シナリオは4つ。地形は当時のものを完全再現

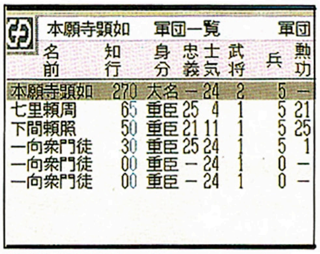
可能な限りリアリティを追求したシミュレーションがこの『天下布武』だ。戦場マップは、実際の地図及び過去の資料を元に忠実に再現。ほかにも、水軍戦の採用や戦闘中の寝返り、降伏大名を採用することにより若き日の徳川家康が再現できるなど、細部へのこだわりは異様なほどだ。これらの多様なルールは、系統別に整理されており、プレイヤーが把握しやすいように考慮されている。ただ複雑なだけのゲームではない…プレイし易さにも気を配っているのだ。



↑メインとなる画面。コマンドの絵は変わる予定

実在した1250名の武将データ

総武将数1250名には、すべて過去の資料を元に顔のグラフィックと家紋を作成。当然武将ごとに個別のパラメータがある。登場する城数は128、戦場128、国数は48とCD-ROMだから可能な膨大なデータ量もウリの一つだ。



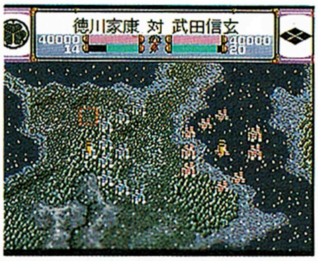
本願寺顕如　軍団一覧　軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	武将	兵	勲功
本願寺顕如	270	大名	−	24	2	5	−
七里頼周	65	重臣	25	4	1	5	21
下間頼照	50	重臣	21	11	1	5	25
一向衆門徒	30	重臣	25	24	1	5	1
一向衆門徒	00	重臣	−	24	1	0	−
一向衆門徒	00	重臣	−	24	1	0	−

↑必要最小限のパラメータを表示

野戦は多彩な陣形を再現

合戦時は多彩な陣形が選択できる。「鶴翼」「魚鱗」「軍掛かり」「雁行右」「雁行左」などの陣形がある。しかも天候(雪、雨など)を導入することにより、さらに戦略性をアップさせている。時間が経過し、夜になれば夜戦も行うことができる。これだけできれば戦いが退屈になることはないだろう。



↑天候の変化。写真は雪のシーン



↑多彩な陣形を駆使して敵を攻め落とす。戦略を練るのはシミュレーションの楽しみでもある

戦いはリアルにビジュアル化

下の写真は、馬が駆け下り、敵の兵とぶつかり合う戦闘シーン。このほかに多数のバリエーションがあると思われる。戦闘の結果はこういったビジュアルで再現されるわけだ。戦闘時の声は、当時の戦いをほうふつさせるリアルなものになる予定。





↑↑これだけ演出に凝った戦国シミュレーションは今までにないだろう

CD-ROMだからここが違う！

『天下布武』について気になるところをゲームアーツ第二開発部の宮路氏に聞いてみました。

編集部　『天下布部』の開発はいつごろから始められたのですか？

宮路　1990年8月からです。

編集部　タイトルのゆえんを教えてください。

宮路　信長の印のことです。

編集部　CD−ROMということを意識されたところはありますか？

宮路　A・V！(オーディオ・ビジュアル)

編集部　現在(6月18日)の開発状況をお聞かせください。

宮路　65％程度完成しています。

編集部　時代背景、舞台など世界観を教えてください。

宮路　戦国時代末期。桶狭間の合戦〜関ケ原までです。

編集部　今までのシミュレーションと“ここが違う”という点は？

宮路　CDならではの膨大なデータ量・グラフィック。総武将数1250名すべての個人グラフィックを搭載。水軍戦、城の長期包囲可能。野戦では陣型・天候・時間も再現しているところです。

編集部　このゲームの一番の魅力はどんなところに？

宮路　リアリティ溢れるゲーム内容。しかしながら、一番長いシナリオでも約20時間で終了できるところです。

編集部　ビジュアルシーンはどのくらいの枚数、また何分ぐらい入る予定ですか？

宮路　1200〜3000枚です。オープニングは2〜5分ぐらい。

編集部　サウンド、BGMなどはどんな感じになりますか？

宮路　PCM音源を活用した新サウンドドライバー採用により、戦国時代のイメージを音で再現します。

編集部　ありがとうございました。来月はさらに細かいゲーム内容について教えてくださいね。

『メガドライブ FAN』1991 年 7 月号掲載

リアルな戦国シミュレーションを追求

天下布武

発売日未定　ゲームアーツ　価格未定／CD-ROM　画面は開発中

ゲームアーツが渾身の力を込めて開発中の『天下布武』。システム、グラフィック、サウンドなど、どの部分を取っても、今まで発売されているどの戦国シミュレーションよりも、群を抜きリアルなものを目指している。

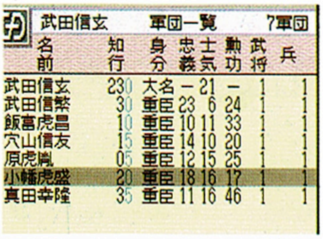


リアルさがウリだ

考えを持つ登場人物

このゲームに登場する武将は、それぞれ思考していて、自分の立場や施しによっては「寝返り」や「謀叛」をしたりするので、人間的な扱いかたが必要になる。

また、各種のパラメータにより、個々の性格を再現している。



身分によっても、「寝返り」「謀叛」に影響を及ぼす

天候や時間の概念

合戦の時には、霧、雨などの天候の変化や時間が移り変わるという自然的な要素があり、その状況に応じた戦い方が必要となった。また、季節によっての日照時間も変わり、夏は昼が長く、冬は夜が長くなるなど、細かいところまで設定されている。

霧／昼



霧が掛かると、隣接する敵しか見えなくなってしまう

小雪／昼



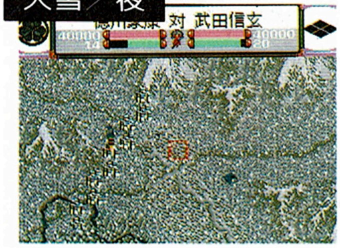
雪や雨が降ったときは、鉄砲が使えなくなってしまう

小雨／夜



夜になると、敵軍のデータが分からなくなってしまう

大雪／夜



大雪の夜になると、敵は見られないし、鉄砲は撃てない。最悪の状態

大雨／夕

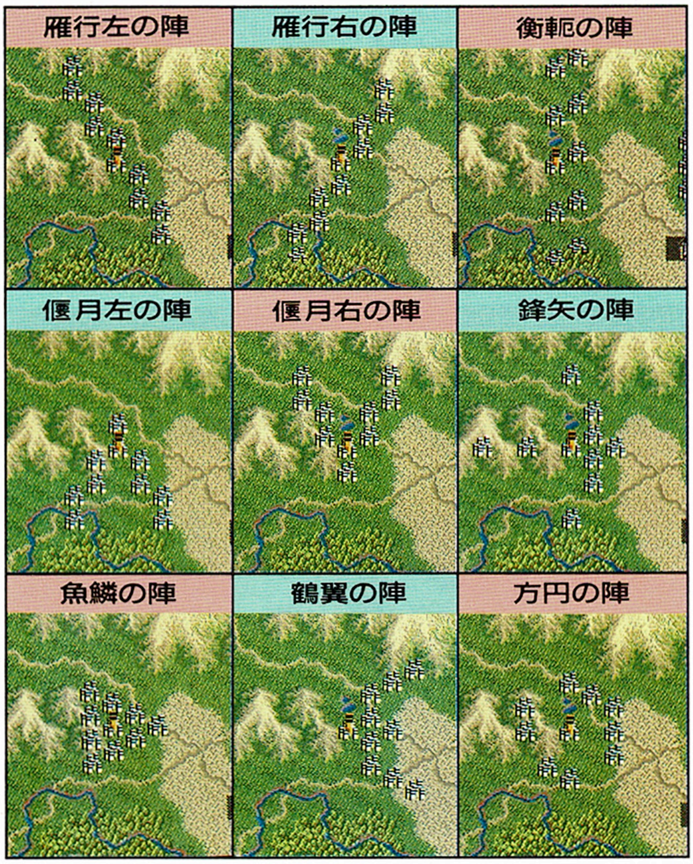


大雨、大雪のときは、かなり条件が悪くなってしまう

9種類の陣形

合戦時に陣形を選択できるのもこのゲームの特徴。陣形は9種類あり、地形や先に述べた天候、時間などを考えたうえで、その作戦に合った陣を敷くことができる。

また、軍団ごとの士気を導入している。これによって、各軍ごとの特徴が出てるので、陣形と合わせて、かなり複雑な戦術がとれるようになる。



必要最小限のコマンド

リアルさを出すためには、多くのコマンドが必要。だが、複雑になりすぎてプレイヤーを混乱させないために、あまり必要とはしないコマンドはできるだけ取り除き、必要最小限のものだけを採用。また、すべて階層化されているので、より理解しやすくなった。

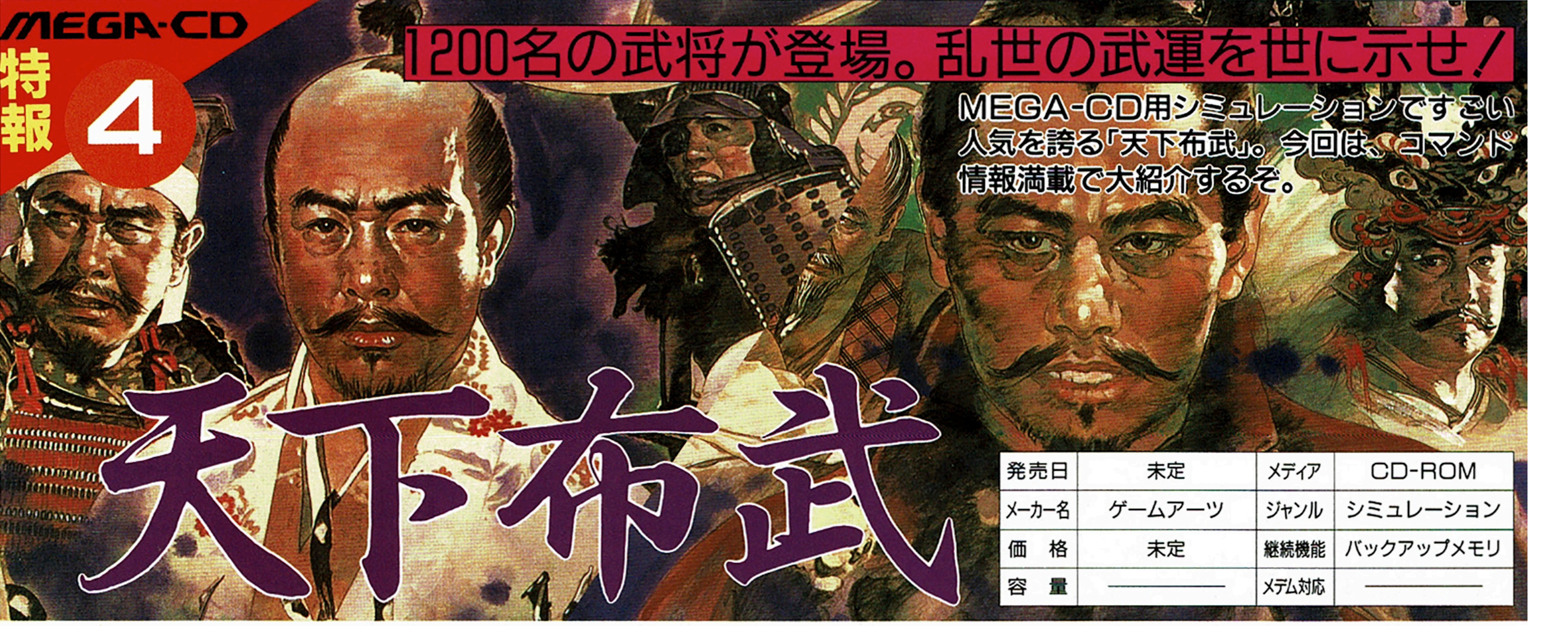


コマンドは、すべて整理されて、階層化されている

『メガドライブ FAN』1991 年 9 月号掲載

1200名の武将が登場。乱世の武運を世に示せ!

MEGA-CD用シミュレーションですごい人気を誇る「天下布武」。今回は、コマンド情報満載で大紹介するぞ。



発売日	未定	メディア	CD-ROM
メーカー名	ゲームアーツ	ジャンル	シミュレーション
価格	未定	継続機能	バックアップメモリ
容量	———	メデム対応	———

大容量を生かした「リアル」さがウリ

『天下布武』。それは、織田信長が、美濃を統治しはじめた頃から使いはじめた「天下に武を布く」と言う意味の、すなわち、武力による天下統一を示す言葉だ。しかし、だからといって、これは織田信長が主人公のゲームではない。この言葉の表す意味を実行しようとする、数多くの戦国大名達の、波瀾万丈の物語なのだ。しかも、戦国の歴史に忠実なイベントももりだくさんで、いかにもプレイヤーが、歴史上の人物になってプレイしているような気がしてくるぞ。CD-ROMだから、声優が台詞をしゃべりまくるかも…。



◆地形マップなどが、立体的に描かれているぞ

4つのシナリオ

このゲームには、4つのシナリオが用意されている。しかも、そのどれもが、歴史上実在した事柄であり、もちろん、歴史どおりのコマンド操作を行えば、必ずではないが(隠しパラメータに「運」というのがあるらしい)歴史どおりに事が進む。シナリオの詳細は下記に表記してあるが、「本能寺炎上」は、一つで二つのシナリオに分かれている。

歴史マニアも納得!?

群雄割拠	1555年、桶狭間の合戦の時代から開始。
天下布武	1575年、織田信長が武田勝頼に勝利した長篠の合戦直後から。
本能寺炎上A	1582年前後、本能寺の変の直前から開始。プレイヤーは織田。
本能寺炎上B	1582年前後、織田信長以外を選ぶと、本能寺の変の直後から開始。
関ヶ原燃ゆ	1600年、有名な関ヶ原の合戦を再現している。

季節と天候もリアル

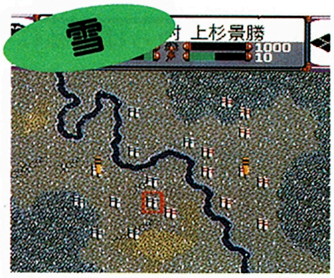
このゲーム、季節と天候が、非常にリアルに設定されているぞ。季節が4種類あるのは、日本人なら当たり前の常識。それに加え、天候が7種類も(晴れ、曇り、霧、雨、大雨、雪、大雪)あり、それらはもちろん、地方によってかなり違う。たとえば、東北地方は、冬になると大雪ばかりだし、逆に九州では、雪はあまり降らない。といった感じに、地方によって、攻め方も随分変わってくるぞ。しかももちろん、グラフィックが変わるだけではなく、雨は、鉄砲が使えなくなるし、霧では前が見えない…などなど、同じ地形でも、その時の天候によって、かなり違った戦いを強いられることになる。天候の違いは、戦いだけではなく、大雪や台風、地震などの被害で、国の財政が窮地にたたされることもあるし、凶作が一揆を起こす引き金になったりもするので、武将選びは慎重に。



◆雨で鉄砲が撃てない理由は、火縄銃だからだぞ



◆太陽が照りつける、天下快晴ってところかな



◆東北地方は、この状態になることが多いぞ



◆深い霧に包まれて、これこそまさに「五里霧中」

『メガドライブ FAN』1991 年 10 月号掲載

戦国時代の歴史を再現する

歴史の再現。それはどういうことかというと、まず、各地に実在した武将が、存在した年代の近辺に登場してくる。歴史に詳しい人なら、これだけで楽しいはずだ。あと、実際に起こった歴史上の大イベントも、そっくりそのままに再現されているので、逆に織田信長が、明智光秀を殺す…なんてのもアリなのだ。



◘東北から九州までを舞台に、天下統一の夢を果たせ！



◘水路での戦闘も、重要な戦略ポイントになっているぞ



◘コマンドの一つ一つが、非常に重要なのだ

まきおこる数々のイベント

ここで起こるイベントとしては、大名や武将、降伏大名達の独立や寝返り、老衰や病死、そして、家督の相続などがある。これらは1ターンに複数発生し、色々な効果や演出が施されているぞ。

イベント	内　容
大名家の滅亡	敵国に滅ぼされたりして、任意の大名家が滅亡してしまう。
老衰・病死	大名や武将が、老衰や病気で死んでしまい、いなくなってしまう。
家督相続	前記で死亡した大名や武将の兵や国を、その家系のキャラクタが受け継ぐ。
武将の登場	地方地方に実在した武将が、同じように出現して、大名などに仕える。
独立	重臣や降伏大名が裏切り、独立して自分の国を持ってしまう。
寝返り	重臣や降伏大名が、敵の大名に寝返ってしまい、自国の中に敵がいる情況になる。
武将の寝返り	武将が、敵に寝返り、配下の兵を連れて、でていってしまう。

これが合戦シーンだ！

戦にも色々あり、まずは陣形。種類は全9種類。そのどれもが攻撃に適したもの、防御に適したものなど、様々な効果があり、敵の陣形に合わせ、色々使い分けられる。

合戦シーンは超リアルで、騎馬、足軽、鉄砲隊の3種類。画面や効果音など、臨場感溢れる激突シーンが期待されるぞ。



◘これが、大迫力の騎馬戦。馬が走る走る！



◘坂を下って、無数の騎馬が、敵陣に向かっていざ行かん！



◘敵の大将が座っているところに、おもいっきり突っ込むぞ

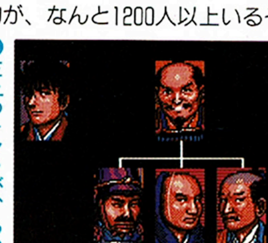
各種のコマンド

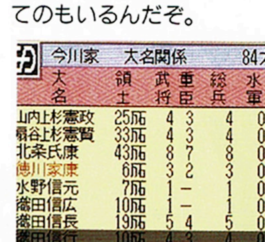
コマンドは、1ターン5フェイズあり、中にはユニークなコマンドもあるぞ。下が32種類のコマンドの一覧表だ。

コマンド名	コマンドの内容と効果
移動	兵軍を、軍団単位で移動させる
徴兵	各武将の領地の石高に応じて、兵を増やせる
鉄砲購入	兵の数まで、鉄砲を購入できる
騎馬編制	兵の数まで、騎馬を購入できる
軍船建造	海路に隣接する国のみ、軍船を建造できる
城の普請	武将のいる城のレベルを上げることが出来る
楽市楽座	支配率50%以上の国のみ、商業度を上げることが出来る
治水開墾	支配率50%以上の国のみ、石高を上げることが出来る
過料銭	支配率50%以上の国のみ、臨時徴税を行うことが出来る
寝返り	その場で、軍勢ごと引き抜かれる
謀略	成功すると、敵国の城レベルを下げたり、謀反が起きやすくなる
朝廷工作	和睦の仲介や、官位の要求をすることができる
贈り物	他家に贈り物をし、有効度をあげる
同盟	婚姻により、同盟を結ぶ
三国同盟	2家が同盟しているところに、同盟を申し込む
出兵依頼	同盟国に出兵を依頼する
脅迫	他家を脅迫することが出来る
降伏	他家に降伏し、一軍の扱いになる
知行	武将の知行を上げる。武将の忠誠心が上がる
褒美	武将の忠誠心を上げる
再編成	大名や重臣の間で武将を移動させる
重臣抜擢	新たな重臣を抜擢する
重臣追放	重臣を追放する。他の武将などの忠誠が下がる
武将情報	武将の能力数値を見る
国の情報	国の一覧情報を見る
城の情報	城の各種情報を見る
勢力情報	他の大名の勢力情報を見る
大名関係	他国との有好関係を見る
終了	ゲームを終了する
保存	そこまでのデータの保存を行う
読み込み	セーブデータを、ゲーム中に読み込む
その他	音楽や効果音のON/OFFを選択できる

実在の武将たち

織田信長、武田信玄、毛利元就などをはじめ、歴史上に実在した人物が、なんと1200人以上いるぞ。しかも、それぞれのグラフィックが違う。もちろん「前田慶次」なんてのもいるんだぞ。


◘左上のキャラが、あの有名な「前田慶次」だぞ



◘この中に、知っている武将がいるかな？



MEGA-CD 特集 4

よりリアルなシミュレーション大作、MEGA-CDで登場

天下布武

その全容が徐々に明らかになる、戦国シミュレーション『天下布武』。今号ではゲームシステムを中心に新情報を満載して紹介。

発売日	未定	メディア	CD-ROM
メーカー名	ゲームアーツ	ジャンル	シミュレーション
価　格	7800円(税別)	継続機能	バックアップメモリ
容　量	――――	モデム対応	――――

今回はゲームシステムの核心に迫る

今号では気になるゲームのシステムを中心に紹介していく。シミュレーションゲームをプレイしなれている読者なら特に違和感を感じるシステムではないし、不慣れな読者であっても1年が4ターンつまり四季ごとにコマンドを実行してその1ターンが5つのフェイズで構成されている、という基本をまず理解していけば難しいことはないはずだ。以下でゲームの流れを理解してもらいたい。

1ターンは5つのフェイズ

5つのフェイズのうちイベントフェイズは自分の意思とは関係ないフェイズであり、またセーブフェイズは、データ保存のフェイズである。つまりプレイに直接関わるフェイズは3つなわけである。

イベントフェイズ

このフェイズはその名のとおり色々なイベントが起きるフェイズだ。その数は良いもの、悪いもの合わせて20近くありプレイに際して様々な影響を与えてくる。イベントの種類として人間関係のもの、天変地異、国政に関わるもの、さらに官位の叙任などがある。



官位は大名の威信を上げるために重要。配下の武将に対する魅力の値だ

軍備政略フェイズ

このフェイズでは部隊の移動、徴兵・鉄砲の購入などの軍備、城の普請・楽市楽座などの内政、敵武将を寝返らせる調略、同盟締結や他の大名を脅迫(！)する外交、部下の知行(給料)の決定や再編成などを行う人事、武将や各国のデータを見るための情報、そしてセーブやロードなどのその他、と8系統のコマンドに分けられる。ゲームの要となるフェイズである。



常に軍備を整えておかないと天下は夢だ



水軍力のアップは「軍船建造」で行う

作戦フェイズ

これは攻め込む城を決定するためのフェイズだ。このゲームは各コマンドの実行が軍団単位で行われるのが特徴で、攻め込むのも軍団単位になっている。だから出撃するのも個人単位ではない。また、同盟国の城に攻め込むことも可能だが、配下の全武将の忠誠心が下がってしまう。いうまでもなく同盟も破棄される。同盟の破棄はともかく、部下の忠誠心が下がるのは謀反や寝返りの原因につながるので、そのような不義理なことは極力さけたい。

水軍野戦城攻めフェイズ

このフェイズになるとランダムで各地に戦が発生する。このとき海路を通って攻め込むと水軍戦が起きることがある。このフェイズの特徴は右ページで詳しく解説するので、そちらを読んでほしい。

セーブフェイズ

前のフェイズが済んだあとそのフェイズではセーブができないので、このフェイズがあるわけだ。苦労して城を取っても悪いイベントが起きてしまったときに役立つだろう。

ただじゃころばない!? 降伏大名

ゲームをプレイしていくと、武将が配下に入るべくやって来ることがある。中には大名が降伏してくることもあるのだ。これは領地だけでなく配下の武将もそのまま手に入るのだからこれほどオイシイことはない。が、領地が手に入るのはともかく降伏してきた大名がクセモノだ。もともと独立した大名だっただけに独立指向が高く、いつ謀反を起こすかわからないのである。歴史上でも織田信長の傘下に入った松永久秀などは2度にわたり謀反を起こしたあげく、居城を織田の軍勢に囲まれ火薬に火をかけ爆死(！)している。つまり容易に信用はできないのだ。ゲーム内では何人もがそのチャンスを狙っているのではないだろうか？　また、このゲームの特徴として、プレイヤー自身が降伏大名になってもプレイを続けることができる。そのためプレイヤーが謀反を起こすこともできるのだ…。



細川藤孝が降伏してきた。信じる信じないはキミの胸しだい

『メガドライブ FAN』1991 年 11 月号掲載

3通りの戦いがある戦闘のシステム

城を取るということはゲームをクリアするうえで必ずしなければならないことだ。弱小大名が相手なら脅迫して相手の所領や部下をそっくり手に入れることも希にはできることもある。だが、並以上の相手ではまず無理だろう。

ここでは『天下布武』の特徴の1つである3種の戦闘のシステムを重点的に解説する。戦国の「戦」の雰囲気を十分に堪能させてくれるだろう。

海路を進めば水軍戦に突入

戦闘の流れを説明しておくと、海路を通り敵城に攻め込むと水軍戦になることがある。これは、水軍を保有している場合に限り発生する。水軍を保有するには港を確保し「軍船建造」コマンドにより水軍力を上げておく必要がある。なお戦闘自体は自動で行われるので、特にプレイヤーが操作する必要はない。運まかせと言えるが、ここで敵に手痛いダメージを与えておきたい。もしプレイヤーが守備側にまわったときはこの時点で敵が退却することもあるからだ。



水軍戦の開始。ここからはオートマチックに戦いは進む



ダメージの大きさによってグラフィックもかわるそうだ

毛利水軍強し。水軍力の差は歴然。海を制さない限り天下は遠い



自分が操作できないだけに、なおさら手に汗を握ってしまう



戦闘の華、野戦を制せ

戦いの中でも一番華々しいのは、やはり野戦だろう。敵味方双方の部隊が衝突し、戦の知恵を尽くして雌雄を決するのだ。地形を考慮して陣形を決定し、配下の武将を配置する…、シミュレーションファンならばこのことを考えるだけで思わずニンマリしてしまうハズ。さらに戦の舞台となる地形は、当時の地形を徹底的に分析した上、極力再現するようにして(有名な地形の特徴の再現など)万全を期したそうだ。そして前号でも紹介したリアルなグラフィックを使った戦闘が行われる。ファンならずともその執念(?)に脱帽だろう。



両軍が布陣し、まさに激突しようとしている



部隊がついに接触、戦闘が起きた。騎馬隊は全軍の要だ

攻城戦でトドメを刺す

野戦で勝利すると最後の詰めである攻城戦となる。城攻めには「力攻め」と「兵糧攻め」の2通りがある。「力攻め」は勝敗が早く決まるが敵味方の兵の損傷が大きい。「兵糧攻め」は損傷は小さいが時間がかかる。その時の状況を見て判断したい。なお、場合によっては敵部隊が降伏することがあるので短慮は禁物と言える。



城攻めの図。2つある策のどちらを取るか



城によって数種あるグラフィックに注目

天下を狙う12名の大名たち

ゲームでは足利家・本願寺以外ならどの大名でもプレイできるが、比較的楽に天下を平定できる大名は少ない。ここで紹介する大名は有望だ。

大名	持城数	配下の武将数	解説
伊達晴宗	2	3	外交を駆使し伊達勢力を拡大。政宗はまだいない
上杉謙信	4	9	戦の天才。越後の龍と呼ばれ甲斐・武田家の好ライバル
北条氏康	5	8	関八州を切りとった名将。上杉家とも激戦を繰り広げた
武田信玄	5	7	軍事・政治両面で名将ぶりを発揮。天下に近い大名の1人
今川義元	6	15	歴史上は桶狭間で倒れたが天下を狙うに十分の能力を持つ
織田信長	2	5	戦国の英雄の1人。「大うつけ」と呼ばれた天才
三好長慶	5	8	近畿を掌握し天下を取るには有利。あの松永久秀を擁する
毛利元就	2	7	安芸の土豪から知謀をもって中国地方の覇王となった
長宗我部国親	1	2	国親の代こそ勢力は小さいが、嫡子・元親が四国統一を狙う
大友宗麟	2	7	九州の3強の1人。九州を制圧すれば天下取りも可能
龍造寺隆信	1	3	肥前の熊の異名を持つ。島津家との戦で首級を授けてしまう
島津貴久	2	3	九州最強と目される。念願の九州統一を遂げれば天下も近い